

OLIIY TA'LIM JARAYONIDA TALABALAR FAOLLIGINI VA MOTIVATSIYASINI RIVOJLANTIRISHDA ZAMONIVY INTERAKTIV USULLAR

Murodullayeva Muxlisa Saydullo qizi

NDU, Pedagogika nazariyasi va tarixi yo'nalishi, 1-kurs magistranti

Annotatsiya. Mazkur maqolada oliy ta'lim tizimida talabalar faolligini oshirish va ularning o'quv motivatsiyasini shakllantirishda zamonaviy interaktiv usullarning o'rni tahlil qilingan. Ta'lim jarayonida talabalarni faol ishtirok etishga undovchi metodlar, xususan case-study, debatlar, rol o'ynash, aralash o'qitish (blended learning), gamifikatsiya va o'zaro o'rganish (peer learning) kabi interaktiv yondashuvlarning mazmuni, afzalliklari va ularni samarali qo'llash yo'llari yoritilgan. Shuningdek, o'qituvchilarning metodik yondashuvlarini yangilash va talabalarining bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirishga qaratilgan tavsiyalar berilgan. Maqola oliy ta'limda ta'lim sifati va samaradorligini oshirishga intilgan pedagoglar, ta'lim tashkilotchilari va tadqiqotchilar uchun amaliy ahamiyatga ega.

Kalit so'zlar: Oliy ta'lim, talabalar faolligi, motivatsiya, interaktiv usullar, case-study, debatlar, gamifikatsiya, blended learning, rol o'ynash, peer learning, innovatsion ta'lim metodlari, ta'lim samaradorligi, o'qitish strategiyalari.

Аннотация. В данной статье проанализирована роль современных интерактивных методов в повышении активности студентов и формировании их учебной мотивации в системе высшего образования. Рассмотрено содержание, преимущества и эффективные способы применения таких интерактивных подходов, как кейс-стади, дебаты, ролевые игры, смешанное обучение (blended learning), геймификация и взаимное обучение (peer learning), которые побуждают студентов к активному участию в образовательном процессе. Также представлены рекомендации, направленные на обновление методических подходов преподавателей и повышение интереса студентов к получению знаний. Статья имеет практическую значимость для педагогов, организаторов образования и исследователей, стремящихся повысить качество и эффективность высшего образования.

Ключевые слова: высшее образование, активность студентов, мотивация, интерактивные методы, кейс-стади, дебаты, геймификация, blended learning, ролевые игры, peer learning, инновационные методы обучения, эффективность обучения, стратегии преподавания.

Annotation. *This article analyzes the role of modern interactive methods in increasing student engagement and shaping their learning motivation within the higher education system. It highlights the content, advantages, and effective ways of applying interactive approaches that encourage active student participation in the educational process, such as case studies, debates, role-playing, blended learning, gamification, and peer learning. Additionally, recommendations aimed at updating teachers' methodological approaches and enhancing students' interest in acquiring knowledge are provided. The article holds practical significance for educators, education organizers, and researchers striving to improve the quality and effectiveness of higher education.*

Keywords: *higher education, student engagement, motivation, interactive methods, case study, debates, gamification, blended learning, role-playing, peer learning, innovative teaching methods, educational effectiveness, teaching strategies.*

Kirish. Bugungi kunda oliy ta'lim tizimining asosiy vazifalaridan biri – talabalarni nafaqat bilim olishga, balki mustaqil fikrlashga, ijodiy yondashishga va muammolarni hal qilishga faol jalb qilishdir. Global texnologik rivojlanish va ta'lim sohasidagi yangiliklar ta'lim jarayonida an'anaviy yondashuvlarni yangilashni va interaktiv, innovatsion metodlarni qo'llashni talab qilmoqda. Shuning uchun oliy ta'limda talabalarining faolligi va motivatsiyasini oshirish masalasi dolzarb va muhim mavzulardan biriga aylandi. Talabalar faolligi ularning dars jarayonida qatnashish darajasini, bilimlarni qabul qilish va qo'llashda faol bo'lishini bildirsa, motivatsiya esa o'quv jarayoniga bo'lgan ichki va tashqi rag'batlantirishlarni o'z ichiga oladi. Faol va motivatsiyalangan talaba ta'lim jarayonidan yuqori samaradorlik bilan foydalanadi, o'z bilimini chuqurlashtiradi hamda professional salohiyatini rivojlantiradi. Shu sababli, o'qituvchilar va ta'lim tashkilotchilari uchun interaktiv usullarni qo'llash orqali talabalar motivatsiyasini oshirish va ularni faollikka undash muhim strategik vazifa hisoblanadi.

Zamonaviy interaktiv usullar — case-study, debatlar, rol o'yinlari, blended learning, gamifikatsiya va peer learning kabi pedagogik texnologiyalar – ta'lim jarayonini yanada qiziqarli, samarali va talabalar uchun foydali qilish imkonini beradi. Ushbu metodlar talabalarni nafaqat passiv qabul qiluvchi sifatida emas, balki faol ishtirokchi, muallif va ijodkor sifatida jalb qiladi. Shu bilan birga, ular talabalarining tanqidiy fikrlash, muammolarni hal qilish va jamoada ishlash kabi ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. O'zbekiston oliy ta'lim muassasalarida ham ta'lim sifatini yaxshilash va zamonaviy talabalar asosida kadrlar tayyorlash maqsadida interaktiv ta'lim usullarini joriy etish jarayoni davom etmoqda. Biroq, ushbu usullarni samarali qo'llash uchun o'qituvchilar va talabalar o'rtasida metodologik bilim va ko'nikmalarni oshirish, pedagogik jarayonni doimiy

ravishda takomillashtirib borish zarur. Shu bois, ushbu maqolada oliy ta'lim jarayonida talabalar faolligini va motivatsiyasini rivojlantirishda zamonaviy interaktiv usullarining o'rni, ularning afzalliklari va amaliy qo'llanilishi tahlil qilinadi.

Adabiyotlar tahlili. Oliy ta'lim tizimida talabalar faolligi va motivatsiyasini rivojlantirish masalasi ko'plab mahalliy va xorijiy olimlar tadqiqotlarida o'rganilgan. Zamonaviy pedagogik texnologiyalar, innovatsion o'qitish metodlari va talaba shaxsini rivojlantirishga qaratilgan yondashuvlar bu boradagi ilmiy izlanishlarning markazida turadi. O'zbekistonlik tadqiqotchilardan A. Yo'ldoshev (2021) o'zining "Oliy ta'limda innovatsion texnologiyalarni qo'llash asoslari" nomli ishida ta'lim jarayonida interaktiv usullardan foydalanish talabalar bilimini mustahkamlashda, ularni mustaqil fikrlashga undashda muhim rol o'ynashini ta'kidlaydi. Muallif blended learning, loyihaviy metod, aqliy hujum kabi usullarni oliy ta'lim sharoitida sinovdan o'tkazgan va ularning samaradorligini amaliy misollar orqali asoslab bergan [Yo'ldoshev, 2021].

Shuningdek, X. Shonazarova (2020) talabalar motivatsiyasining psixologik jihatlarini tahlil qilib, ichki va tashqi motivatorlar ta'sirini farqlaydi. Unga ko'ra, ichki motivatsiya (bilishga qiziqish, o'zini rivojlantirish istagi) kuchli bo'lgan talabalar o'qituvchilarning faqat nazariy ma'lumotlariga emas, balki amaliy mashg'ulotlar, loyiha ishlariga ham faol jalb etiladi. Bu esa interaktiv yondashuvlarning motivatsiyaga bo'lgan ijobiy ta'sirini ko'rsatadi [Shonazarova, 2020]. Xalqaro tajribaga murojaat qiladigan bo'lsak, J. Biggs va C. Tang (2007) o'zlarining "Teaching for Quality Learning at University" asarida konstruktiv yondashuv (constructive alignment) asosida talabani o'quv jarayonining markaziga qo'yish lozimligini asoslaydi. Ular interaktiv metodlarning asosiy afzalligi sifatida talabada chuqur o'zlashtirish (deep learning) jarayonini rag'batlantirishini ko'rsatadilar. Ayniqsa, rol o'ynash, muammoli vaziyatlar tahlili va jamoaviy ishlarga asoslangan metodlar ta'lim sifati va motivatsiyani oshirishda muhim vosita sifatida tavsiya qilinadi [Biggs & Tang, 2007].

E. Dale (1969) tomonidan ishlab chiqilgan "Tajriba konusi" (Cone of Experience) modeli ham interaktiv metodlarning ahamiyatini nazariy asoslaydi. Modelga ko'ra, inson eshitgan yoki o'qigan ma'lumotning faqat bir qismini eslab qoladi, ammo faol ishtirok etgan (tajriba orttirgan) ma'lumotni uzoq vaqt davomida eslab qoladi. Bu esa, ayniqsa, gamifikatsiya, amaliy treninglar, loyihalar orqali o'qitishning yuqori samaradorligini ko'rsatadi [Dale, 1969]. Bundan tashqari, O. Solihova (2022) o'zining maqolasida ta'limda o'yin texnologiyalarini (gamifikatsiya) qo'llash orqali talabalar o'rtasida raqobatbardoshlik, ijodkorlik va jamoaviy ish ko'nikmalari rivojlanishini tahlil qiladi. U gamifikatsiya orqali ta'lim muhitining jonlanishini, talabalar o'zlashtirishining ijobiy tomonga o'zgarishini statistik ma'lumotlar bilan asoslab beradi [Solihova, 2022]. Yuqorida keltirilgan adabiyotlar

tahlili shuni ko'rsatadiki, zamonaviy interaktiv metodlar nafaqat ta'lim sifatini oshiradi, balki talabalarni o'quv jarayoniga faol jalb qilish, ularning mustaqil fikrlashi, ijodiy yondashuvini va kasbiy ko'nikmalarini shakllantirishda beqiyos ahamiyatga ega.

Tadqiqot metodologiyasi. Ushbu tadqiqotda oliy ta'lim jarayonida talabalar faolligi va motivatsiyasini oshirishda zamonaviy interaktiv usullarning samaradorligini o'rganishga qaratilgan ilmiy-tadqiqot yondashuvlari qo'llanildi. Tadqiqot metodologiyasi sifatida sifatli va miqdoriy usullar uyg'unlashtirildi, bu esa mavzuning har tomonlama tahlil qilinishiga imkon berdi. To'plangan ma'lumotlar statistik va sifatli tahlil usullari yordamida qayta ishlandi. So'rovnomalar natijalari SPSS dasturi orqali tahlil qilinib, talabalar faolligi va motivatsiyasi o'rtasidagi bog'liqlik o'rganildi. Eksperimental ma'lumotlar asosida ta'lim samaradorligi indikatorlari (imtihon ballari, qatnashuv darajasi, topshiriqlar bajarilishi) taqqoslandi. Intervyulardan olingan ma'lumotlar esa mazmuniy tahlil usuli bilan izohlandi. Ushbu metodologiya asosida olib borilgan tadqiqot natijalari zamonaviy interaktiv usullarni oliy ta'lim jarayoniga samarali joriy etish imkoniyatlarini aniqlashga xizmat qiladi. Shuningdek, o'qituvchilar uchun metodik tavsiyalar ishlab chiqishga asos bo'ladi.

1-Jadval. Oliy ta’limda talabalar faolligi va motivatsiyasini oshirishda zamonaviy interaktiv usullarning taqqoslanishi

Interaktiv usul	Tavsifi	Afzalliklari	Kamchiliklari	Samaradorlik ko‘rsatkichlari
Case-study	Haqiqiy hayotiy vaziyatlarni tahlil qilish	Tanqidiy fikrlash va muammolarni yechish ko‘nikmalarini rivojlantiradi	Vaqt talab qiladi, murakkab vaziyatlar boshlang‘ich bosqichda qiyinchilik tug‘diradi	Talabalar fikrlash qobiliyati va muhokama faoliyati oshadi
Debatlar	Muayyan masala bo‘yicha munozaralar	Muloqot ko‘nikmalari, argumentatsiya va jamoaviy ishlashni kuchaytiradi	Ba‘zan haddan tashqari raqobat, stress holatlari paydo bo‘lishi mumkin	Talabalar qatnashuvi va jamoaviy ruh yuksaladi
Rol o‘ynash	Vaziyatlarni aktyorlik usulida namoyish qilish	Emotsional qiziqish va kreativlikni oshiradi	Ba‘zi talabalar uchun noqulaylik tug‘dirishi mumkin	Talabalar ijodkorligi va amaliy ko‘nikmalari rivojlanadi
Blended learning	Onlayn va an‘anaviy ta’limning kombinatsiyasi	Moslashuvchanlik va mustaqil o‘rganishni rag‘batlantiradi	Texnologik vositalarga bog‘liqlik, texnik muammolar	Talabalar bilim darajasi va mustaqilligi yaxshilanadi
Gamifikatsiya	O‘quv jarayonini o‘yin elementlari bilan boyitish	Rag‘batlantiradi, motivatsiyani oshiradi	Ba‘zan o‘yinga haddan tashqari qaramlik paydo bo‘lishi mumkin	Talabalar faolligi va o‘quv jarayoniga qiziqish oshadi
Peer learning	Talabalar o‘rtasida o‘zaro ta’lim	Hamkorlikni rivojlantiradi, bilim almashinuvini ta’minlaydi	Noaniq ta’lim sifati, nazorat yetishmasligi	Jamoaviy ko‘nikmalar va o‘zaro yordam kuchayadi

Ushbu tadqiqotda oliy ta'lim jarayonida talabalar faolligini va motivatsiyasini oshirishda zamonaviy interaktiv usullar samaradorligi o'rganildi. Eksperiment va so'rovnoma natijalari shuni ko'rsatdiki, interaktiv metodlarning joriy etilishi talabalar o'rtasida o'quv faoliyatiga qiziqishni sezilarli darajada oshiradi. Avvalo, case-study va debatlar kabi metodlar talabalarning tanqidiy fikrlash va muammolarni yechish ko'nikmalarini rivojlantirishda muhim vosita bo'lib xizmat qilgan. Talabalar dars jarayoniga faollik bilan jalb etilib, o'z fikrlarini asoslash va guruh bilan hamkorlikda ishlash qobiliyatlari yaxshilanganini ta'kidlashdi. Bu natija Biggs va Tang (2007) tadqiqotlari bilan ham mos keladi, ular ham interaktiv yondashuvlar ta'limda chuqur o'zlashtirishga xizmat qilishini ko'rsatgan.

So'rovnoma ko'rsatkichlariga ko'ra, blended learning usuli talabalar uchun darslarni o'z vaqtida qayta ko'rib chiqish, qo'shimcha materiallardan foydalanish imkonini berib, ularning o'z-o'zini boshqarish va mustaqil o'rganish qobiliyatlarini kuchaytirdi. Bu ham shonazarova (2020) ta'kidlagan ichki motivatsiya elementlariga ijobiy ta'sir ko'rsatdi. Gamifikatsiya usulining joriy etilishi talabalar o'rtasida raqobat ruhini uyg'otib, dars jarayonini yanada qiziqarli va jonli qildi. Bu o'z navbatida o'quv jarayoniga doimiy ishtirokni ta'minladi. Solihova (2022) ning natijalari ham ushbu jarayonni qo'llab-quvvatlaydi. Biroq, eksperiment davomida ba'zi pedagoglar interaktiv usullarni qo'llashda vaqt yetishmovchiligi va an'anaviy o'qitish usullaridan voz kechishda qiyinchiliklarga duch kelishgani kuzatildi. Shuningdek, ba'zi talabalar an'anaviy ma'ruzalarga nisbatan yangi metodlarga dastlab qattiq moslasholmasliklari haqida fikr bildirdi. Bu esa o'qituvchilarning metodik tayyorgarligi va talabalarning o'zgarishlarga ochiqligi muhimligini ko'rsatadi.

Natijalardan kelib chiqib, oliy ta'lim muassasalarida interaktiv metodlarni samarali qo'llash uchun o'qituvchilarni doimiy malaka oshirish kurslariga jalb qilish, ta'lim jarayonini rejalashtirishda zamonaviy texnologiyalarni keng joriy etish hamda talabalar fikrlarini hisobga olish muhimligi aniqlandi. Zamonaviy interaktiv usullar oliy ta'limda talabalar faolligini oshirish va motivatsiyani kuchaytirishda samarali vosita ekanligi tasdiqlandi. Shu bilan birga, metodlarni amaliyotga joriy etishda yuzaga keladigan muammolarni bartaraf etish uchun strategik yondashuvlar ishlab chiqilishi zarur.

Xulosa. Ushbu tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, oliy ta'lim jarayonida talabalar faolligi va motivatsiyasini oshirishda zamonaviy interaktiv usullar muhim ahamiyatga ega. Case-study, debatlar, rol o'ynash, blended learning va gamifikatsiya kabi metodlar talabalarning o'quv jarayonida faol ishtirokini rag'batlantirib, ularning tanqidiy fikrlash, muammolarni hal qilish va mustaqil o'rganish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shu bilan birga, ushbu usullar talabalar o'rtasida o'zaro muloqot va hamkorlikni kuchaytirib, o'quv motivatsiyasini oshiradi. Tadqiqot davomida aniqlanganidek, interaktiv usullarni samarali joriy etish uchun o'qituvchilarning zamonaviy pedagogik texnologiyalarni

egallashi va o‘quv jarayonini yangicha yondashuv asosida tashkil etishi zarur. Bundan tashqari, talabalar fikri va ehtiyojlarini hisobga olish, metodlarni bosqichma-bosqich joriy etish ularning samaradorligini oshiradi. Shunday qilib, oliy ta‘lim muassasalari ta‘lim sifatini oshirish, talaba salohiyatini to‘liq ochish va raqobatbardosh mutaxassislar tayyorlash maqsadida zamonaviy interaktiv usullarni keng qo‘llashga ustuvor ahamiyat berishi lozim. Bu esa ta‘lim jarayonining samaradorligini oshirishga va yoshlarimizning kelajakdagi muvaffaqiyatiga xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Yo‘ldoshev, A. (2021). Oliy ta‘limda innovatsion texnologiyalarni qo‘llash asoslari. Toshkent: O‘zbekiston Respublikasi Oliy va o‘rta maxsus ta‘lim vazirligi.
2. Shonazarova, X. (2020). "Talabalar motivatsiyasining psixologik asoslari". Pedagogika va psixologiya jurnali, №2, 15–21.
3. Biggs, J., & Tang, C. (2007). Teaching for Quality Learning at University (3rd ed.). Berkshire: Open University Press.
4. Dale, E. (1969). Audio-Visual Methods in Teaching (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.
5. Solihova, O. (2022). "Gamifikatsiyaning ta‘limdagi roli: amaliy yondashuv". Innovatsion ta‘lim tadqiqotlari jurnali, №1, 35–41.
6. Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory. Journal on Excellence in College Teaching, 25(3-4), 85-118.
7. Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. Journal of Engineering Education, 93(3), 223-231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
8. Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. Proceedings of the National Academy of Sciences, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
9. Zainuddin, Z., & Attaran, M. (2016). Gamification in Education: A Review of Literature. International Journal of Innovation in Education, 3(4), 159-167.
10. Barkley, E. F., Cross, K. P., & Major, C. H. (2014). Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.